コナミに詳しいマニアに嬉しいゲーム紹介誌
KONAMISM
1998
vol.3
summer
特別企画
『ドラキュラ×デュプリケーター購入計画』
SHIN落合
『ポリスノーツ』
大谷
『トレカゲーム』
藤原竜
『コナミソフトレビュー』他
夏をのりきる!!
ゲームマガジン
表紙イラスト/みつみ美里

ときめきメモリアル

Hアニメが主人公借用

「清純イメージに傷」

コナミが賠償請求

「ときめきメモリアル」の藤崎詩織

一九九四年の発売以来、百五十万本を売る大ヒットを記録した恋愛シミュレーションゲーム「ときめきメモリアル」の人気キャラクターを、アニメーションビデオに無断借用され、イメージを傷つけられたのは著作権侵害に当たるとして、ゲームソフトメーカーの「コナミ」（神戸市）が、ビデオ製作者を相手取り、ビデオの製造販売の差し止めと千八十四万円の損害賠償などを求める訴えを十日、東京地裁に起こした。

問題のビデオは、アニメ愛好者のサークル「赤紙堂」＝代表・駒見一郎さん(28)＝が製作した「どぎまぎイマジネーション」。

訴状などによると、このビデオは、「ときめき」の主役キャラクター「藤崎詩織」と似た女性が登場し、「ときめき」の最終場面と同じ大きな木の下で、十分足らずの全編にわたり、わいせつな場面を空想するというもの。九七年ごろから、東京・秋葉原などのビデオ店で数百本が一本二千円で販売されたという。コナミ側は「苦心してつくり出した清純なキャラクターが無残にも損なわれた」としている。

訴えられた駒見さんは「趣味の延長で作ったが、勝手にダビングされて思った以上に出回った。無断借用したのは事実なので、すいません、としか言いようがない」と話している。

前書きと言うか、
「今号のトップニュース」
左の記事は、
「読売新聞」
1998年7月11日に
載ったモノ。

俺もそのうち
つかまるかも（泣）。

…いや、冗談でなく。

INDEX

（特に明記の無いものは全て藤原竜です）

Konami SoftReview Vol, 2

Written by Ryu Fujiwara

えー、このコーナーは本誌Ｖｏｌ，１でやって大不人気連載打ち切り！という凄いんだか何だかわからないコーナーの続きです。ま、実際には反応がまったくといっていいくらい無かっただけなんですが。これで本誌の名前が「コナミズム」じゃなきゃやめてもいいんですが、一応プライドってやつがあるのでムキになってます。しかも、前に書いた時に「今回に限り」って言っていたにもかかわらず、今回も筆者、藤原竜の独断で５０本取り上げることになってしまいました。さむー。

そんなわけで（前フリ長いよ）少々お付き合いください。

【ＡｒｃａｄｅＧａｍｅｓ－業務用編－】

『ジ・エンド』シューティング／１９８０年

ナム○の「ギ○ラクシアン」を彷彿とさせる画面・敵アルゴリズム・操作系なんだが、自機の防衛ライン付近に何故かブロックが積まれていて、降下してきたエイリアンにそのブロックを持っていかれ、画面にＴＨＥ・ＥＮＤの文字を作られるとゲームオーバーになってしまうという、いまいち理解しがたいゲーム。多分、藤原がはじめてプレイしたコナミのゲームと思われる。が、あまりに小さかったためほとんど忘れている。

『ツタンカーム』アクション／１９８２年

コナミ超初期の名作。主人公が財宝を求めて迷宮を進むという見下ろし型のゲームだが、通常攻撃であるグラディウスのレーザーみたいな光線銃が、左右にしか撃てないため、上下に長～い通路を歩いている時の緊張感と、そこで敵に挟み撃ちにされた時の絶望感は他のゲームでは味わえないものだった。ちなみにどーして左右にしか攻撃できないのかというと、当時の基板では表現できなかっただけという、間抜けな理由らしい。

『メガゾーン』シューティング／１９８４年 デュアルファイター！ ← まちがい

コナミのシューティングとしてはマイナーな部類に入るであろうゲーム。縦スクロールで、特別変わったところは……あった。画面中に散らばる特殊アイテム（ドットだったような）を一定数取ると、残機が操作中の自機と合体してパワーアップ！って、「ギ○ラガ」？（笑）この精神がグラディウスⅢのリメインオプションに受け継がれてるとか考えると、ちょっとイヤ。

『サーカスチャーリー』アクション／１９８４年 サル。

トランポリンでアイテムを取ったり、ライオンの背中からジャンプで火の輪くぐりなど、サーカスらしいアクションが満載のコミカルなゲーム。タイムリミットのゲージが猿になっていて、猿がゲージ右端につく前に自分がゴールしなければいけない。しかも猿ムカツクっつーの！ファミコンにも移植されたが、メーカーが違った。もしかしてコナミ社内の制作じゃないのかも。よく知らない（いいかげん）。

『Ｍｒ．五右衛門』アクション／１９８６年

これが本当はコナミのゴエモンデビュー作だろうが、歴史からは抹殺されている。実は漢字だから別人なのか？ゲームシステムは横スクロールアクション。画面がいくつかのラインで仕切られていて、登ったり降りたりが結構忙しい。「サイ○ソルジャー」とか「ソン○ン」とか「西遊○魔録」みたいな感じ？（違う）キセルが武器なのはいまだに一緒です。

『ライフフォース』シューティング／１９８７年

パワーアップをグラディウス方式に直した「沙羅曼蛇」。音声が増えていたり、沙羅曼蛇時に使用できた安全地帯が封じられていたりする。この作品になってやっとバリア四方向装着が可能になった。

『シティーボンバー』レース／１９８７年

ロードファイターというゲームをご存知でしょうか？上からの見下ろし画面で、縦スクロールするゲームなんですが、それにアクションやらアイテムやらを増やして見た目を派手にした感じのゲームです。自機も弾を撃てます。実は筆者はこのゲーム、そんなにプレイしてません。音楽が印象に残ってるだけですね。ＢＧＭはマジかっこいいッス！

『フラックアタック』シューティング／１９８７年

対空・対地が分かれている縦スクロールシューティング。「ゼビ○ス」のシステムだね！←ひでえ。それはともかく、それぞれのショットに対応したメーターがついていて、それがフルになるとパワーアップアイテムが出ます。ボス戦が超熱かったんだが、今更やりたくてもどこにもありゃしない。

『急降下爆撃隊』シューティング／１９８９年

出なかったシリーズ第一弾(笑)。月刊ゲーメスト時代には、読者がまるで鬼の首を取ったかのようにネタにしていた。内容は「メタルホ○ク」だね！←またか。実際は、回転拡縮をウリにした戦略型シューティング。オペレーション内容がステージ開始前に表示されたりと、まんま「メタルホ○ク」。どうやらロケテスト用基板がいくつか出回ったらしい。ウチにはチラシがあります。

『パンクショット』スポーツ（？）／１９９０年

基本は２ｏｎ２バスケットボール。ルールもおおむね準拠している。違うのは、「勝敗には関係ないが殴る蹴るが自由に出来る」。これだけでまるでゲーム内容が変わってくる、というかそっちメイン。対戦なんかやった日にゃスコアが２－０でゲームオーバーなんていう、バスケットとしては冗談としか言いようがない点数で終わったりする。ムキになって殴り合いしかしない、人間なんてこんなもの。全然スポーツマンシップにのっとってない(笑)。グラフィックは同じコナミのクライムファイターズちっく。

『エスケープキッズ』レース（？）／１９９１年

これはレースゲームに分類していいのだろうか？箱庭みたいなレース場で派手なアメリカンコメディ調の人間が走り回る、けったいなゲーム。賞金でアイテムを買ったりも出来る、見た目と違って（失礼）かなり遊べるゲーム。パドル（パソコンのマウスを逆さにして玉の部分を転がす感じの入力機器）をごろごろ転がすだけでいい、シンプルな操作も魅力。たとえ移植されてもパッドじゃあの感覚は再現出来ねーだろーなぁ。

『ゴルフィンググレイツ』スポーツ／１９９１年

これも特殊な入力機器を利用したゲーム。ジョイスティックレバーの玉の部分をバネでねじれるようにしてあり、その強弱でショットパワーが変わる。文じゃ上手く説明できないので、おじさんがよく来るようなゲーセンで実物を見てくれ。意外と続編の「２」が現役で頑張っていたりするぞ。店員泣かせのメンテナンスだったけど（元店員談）。

『スラムダンク』スポーツ／１９９３年
少年ジャンプの漫画のゲーム化……ではない、リアルなアメリカンバスケットゲーム。パンクショットとはえらい違いだ。ダンクショット時の視点切り替えはダイナミック！全然関係ないが、ダイナミックっていったらギャバンだよね？←書くことないからって変な字数稼ぎをするのは止めよう。と、思わせといて、

『究極戦隊ダダンダーン』アクション／１９９３年
コレにつながる。タイトルだけだと戦隊系特撮ものを彷彿とさせる、コマンド必殺技アリのダイナミックな（もおええ）格闘系アクションゲーム。でもストーリーはタイムボカン。演出もタイムボカン。沙羅曼蛇の敵キャラ、ゴーレムもゲストで出演している。でも筆者はそれほどやってない。何故かというと、

『ガイアポリス』アクションロールプレイング／１９９３年
１９９３年はこのゲームばっかりやっていたのである。ファンタジー世界を舞台とした見下ろし型アクション。レベルを上げて倒せなかったボスに挑む感覚はまんまＲＰＧ。パスワードを取って続きを出来たので、キャラ育ててるのが実感できました（あたり前）。友人からもらったパスワードメモ帳がまだあるッス。

『クイズドレミファグランプリ』クイズ／１９９４年
タイトルどおり、イントロで曲名を当てる例のアレ。「１」は曲数がちょっと少な目で、気合があれば覚えられた。ズブの素人の方がゲームオタクみたいな筆者よりも上手いのではないか？とも思うが。俺なんか洋楽とゲーム音楽しか聴かんっちゅーの。

『スピードキング』レース／１９９５年
コナミファンにはおなじみの（そうか？）ネオコウベシティを舞台にした超高速レースゲーム。特殊大型筐体だったので出回りはよくなかったようだが、その圧倒的なスピード感とバーチャルギアの悪酔い加減はかなりの代物。いまだに頑張っている場所もあるので探してみてもらいたい。本当に面白いけど、食後はやめよう。

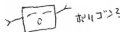
『ミッドナイトラン』レース／１９９５年
ロードファイター２の名がサブタイトルになっているものの、内容はまったく別物。プレイヤー視点のドライビングゲーム。とりたてて特徴のない、地味なゲーム。ゲーセンに置いてあるのを筆者は一度しか見たことがない。地元は元々大型筐体の入りにくい地方なのでしょうがないけど。でも池袋とか新宿でも見当たらかったのはどういう事だ？

『沙羅曼蛇２』シューティング／１９９５年
名前のとおり沙羅曼蛇の続編で、アイテムを取るとすぐパワーアップする方式。なんか全体的にぱっとしない。多分ク〇ゲーの部類に入るのだろうが、費やした〇千円の名誉のために筆者は最後まで言い続ける。「音楽はカッコよかったぞ！」と。……結局何のフォローにもならない。どういわれようと新人研修で作ったって噂だけは信じないが。

『対戦とっかえだま』パズル／１９９６年
フィールドにある「たま」を選んで場所を変え、色をそろえて消すアクションパズルゲーム。連鎖の豪快さは同種のゲーム「ぱずるだま」と同じ。たとえ死にかけていても、あっという間に逆転できる。逆にいえばちょっと大味。

『オペレーションサンダーハリケーン』ガンシューティング／１９９７年
マシンガンで敵をなぎ倒す総会…もとい、爽快なガンシュー。弾数の制限がないので、撃って撃ちまくって平気なところがいい。ボンバーもついてるし。２人同時プレーを１人でやって「ランボー」とか言ってるとあとで腕が死ぬくらいに筐体付属のマシンガンが重い。しかも何ともならないまま同じ筐体でエイリアン殺戮ゲームが出た。次こそ何とかしてくれ。「エイリアン」のリプリーごっこが出来んのだ。重くて。

『ソーラーアサルト』シューティング／１９９７年
グラディウスを３Ｄにした、大型筐体もののシューティング。はっきりいってオプションが何の役にも立たん。バージョンアップしたらしいが、そっちはやってません。あんまり面白くな……あわわ、ちょっと惜しかったかな？広告のセンスは抜群だったけど。もしかしたら、「正面から見たビッグコアはこうだった！」てな風に鑑賞するゲームなのか？（違う）

『とべ！ポリスターズ』シューティング／１９９７年
はじめタイトルを聞いた時、頭の中でポリネットウォーリアーズの続編か？と思ったが、全然違った。世界観とか、関係あるんですか？コナミさん。それはともかく、オーソドックスな縦スクロールシューティングで、視点がやや斜めになっていた。出たな！ツインビーの時も感じたが、背景がにぎやかすぎて弾が見えん！むやみに難度が高いし。

『ファイティング武術（ウーシュ）』対戦型アクション／１９９７年
コナミやっちまったシリーズ第……何弾だろう（笑）。アジアの武術のみを取り扱った格闘ゲーム。面白いかどうかはともかく、地味、すげー地味。女キャラの隠しコスチュームにきらめき高校制服とかあるし。何がやりたいんだ？誰か教えれ。コナミも格ゲーやめれ。

『ビートマニア』ＤＪゲーム（？）／１９９７年
楽譜の上を流れてくるポイントにタイミングを合わせて対応しているキーを押すと、イカシたサウンドが流れる、似非ＤＪ養成ゲーム。スクラッチも出来る。個人的には、ボリュームスイッチみたいなのでやりたかった。テンポが一度ずれると、修正できないまま撃沈したりする。ウガ～！

【ＣｏｎｓｕｍｅｒＧａｍｅｓ－家庭用編－】

『コナミのピンポン』スポーツ／ＭＳＸ／１９８５年
ラケットを持った手首が動き回る、ホラーなゲーム（違う）。実際にはかなり自由度の高いショットが打てる、熱いゲームだった。「ピンポン」という業務用の移植なのか、その逆なのかは不明。同じゲームシステムだから、関係あるのは確かなんだけど。

『悪魔城ドラキュラ』アクション／ファミコン／１９８６年
　記念すべきドラキュラシリーズ第１作目。コナミズムＶｏｌ．１（初版）では大変失礼しました。ＦＣ版の方が先だってーの。鞭が初期装備でしかもパワーアップで伸びるのは画期的かもしれない。でも、どっちかというとアクションで自分の攻撃した後に隙があるという方が画期的かも。

『メタルギア』アクション／ＭＳＸ／１９８７年
　元祖隠れゲー。敵に見つかると増援を呼ばれてえらいことになる上、さらに自分の弾薬は少ない。うまいバランスが取れた名作。ストーリーもムチャクチャかっこいい。ＦＣ移植版とＭＳＸで出た続編のソリッドスネークはそんなに凄くなかったけど、なんでなのかはうまく説明できん。ＰＳで新作が出ますね、限定版という悪しき習慣を引っさげて。ＣＤだけくれ、あとはいらん。

『グーニーズ２フラッテリー最後の挑戦』アクション／ファミコン／１９８７年
　タイトル長いよ。同名映画のゲーム化、「グーニーズ」の続編。ゲームオリジナルストーリーである。ハンマーで人を殴ってアイテムを出させるという鬼畜な技が標準仕様って書くと、えらい偏った見方してるなーとか言われそうだが、気になるんだから仕方がない。「イタイ！ナニヲスル！！」とかいわれて気にするなという方がどうかしている。ゲーム内容？面白いよ。それだけ。駄目？

『大魔司教ガリウス』アクション／ファミコン／１９８７年
　魔城伝説シリーズ。ＭＳＸが元なのだが、筆者はパソコン版は知らない。敵を倒して、アイテム探してという、普通の迷宮探索型アクション。ＭＳＸ版（特にⅢ）はいいゲームらしいが、やったことがない。ソフトを探そうとしても見つからない。

『マッドシティ』アクション／ファミコン／１９８８年
　「ダブ〇ドラゴン」系アクションと、「オペレ〇ションウルフ」的ガンシューと、「ア〇トラン」風レースが楽しめ……ないっちゅーの！どれもこれも中途半端。音楽がいい点だけが救い。何でもかんでも入れればいいわけじゃないというナイスな見本。

『がんばれペナントレース！』スポーツ／ファミコン／１９８９年
　通称「がんペナ」。珍しく家庭用では「ハイパー」「コナミの」「コナミック」「エキサイティング」「実況」のどの名も冠していないスポーツゲーム。メーカー自らニックネームをつけたりしていたわりには続編が出なかった。なんでかなー？もしかして売れなか……（以下検閲削除）。

『モトクロスマニアックス』レース／ゲームボーイ／１９８９年
　サイドビュー、横スクロールのレースゲーム。特筆するほど面白いわけではないんだけど、コース設定が相当イっちゃってる。お前、いくらなんでもそりゃないだろ！という無茶な障害がかなり多い。乗ってる奴、あんなのずっとやってたらマジ死ぬって。

『ネメシス』シューティング／ゲームボーイ／１９９０年
　グラディウスをゲームボーイ用に作り直したもの。のくせに、多重スクロールしたり、画面半分を占める巨大なボスが出てきたりと、けっこう頑張ってます。アレンジ曲が「グラディウス１面４面ミックス」「同ゲームオーバー」「ＦＣ版グラⅡ２面」「アーケードグラⅡ５面」「ＭＳＸ版グラディウス２ボス」「同要塞面」と、マニアックもいいとこな選曲。やけにかっこいいし、誰の趣味なんだろう。

『Ｔ・Ｍ・Ｎ・Ｔ』アクション／ゲームボーイ／１９９０年
　アメリカ市場で売れまくったカメ忍者ゲームのゲームボーイ版。地下水路や電車の上で戦ったりする。上記のモトクロス～・ネメシスと同じく曲がいい。この頃のコナミのゲームボーイ用ソフトは、内容・グラフィック・音楽共なぜか質が高かった。

『夢ペンギン物語』アクション／ファミコン／１９９１年
　ペンギンが主人公のゲーム。体力回復のための食べ物を食い過ぎると太ってしまい、ジャンプはできないわ、動きは遅いわ、挙げ句の果てにはボスを倒しても彼女のペンギンから「太ってる人嫌い」と一蹴され、ゲームオーバーになってしまうという残虐非道・鬼畜米英ゲーム（言い過ぎ）。ダイエット薬を常に飲みつづける方がよっぽど不健康で危ないんじゃないのか？

『Ｆ１スピリット』レース／ゲームボーイ／１９９１年
　フツーのＦ１レースゲーム。変わっているのはチューンナップ。やけに細かい設定が可能で、しかも全然変わった気がしない、よく分からないゲームだった。あまりやってないので記憶もあいまい。

『悪魔城ドラキュラ』アクション／スーパーファミコン／１９９１年
　シリーズ第８弾。よく続くねこれも。音楽がいいのに音が変。かっこいい面と悪い面の差が激しい。特にでかい歯車が駆け登ってくる面。何とかならなかったのか？

『タイニー・トゥーン　アドベンチャーズ』アクション／スーパーファミコン／１９９２年
　アメリカ基地外と化していたコナミの、アメリカンコメディーを題材としたアクションゲーム。もっと日本向けの味付けをしていたら知名度も上がったんだろうけど。アクションゲームとしてはかなり出来がよく、「ソニ○ク」とまではいかないまでもそれに近いスピード感がある、……続編は。初代のこっちはそこまで凄くない。

『もえろツインビー』シューティング／ファミコン／１９９３年
　同名ゲームのカートリッジ版という形ですが、これがコナミ最後のファミコン作品です。レビューはＶＯＬ，１に載ってるのでパス。あ、ディスクアクセスがないんで少しプレイしやすくなってます。まあ、元のシステム自体がおかしいんで焼け石に水って感じだけど。

『ツインビー～レインボーベルアドベンチャー～』アクション／スーパーファミコン／１９９４年
　世界に散らばる七色のベルを探す、ファンタジーアクション。キャラクターは勿論ツインビー達(機械の方)。がっくし。これがライトとパステルだったら、コナミ万歳！となるユーザーが多かったと思うんだが。まだまだだな（何が？）。ゲームそのものは意外と遊べる。

『極上パロディウスだ！ＤＥＬＵＸＥＰＡＣＫ』シューティング／プレステ／１９９４年
　アーケード版パロディウスだ！と、同じく業務用の極上パロディウスをカップリングした作品。プレイステーション版では、パロディウスだ！の方に隠しで追加ステージがあった。ただ、極上パロディウスの方はあまり移植の出来がよろしくなかった(泣)。サターン版は効果音が変だし、どっちもどっち。

『ポリスノーツ』アドベンチャー／３ＤＯ／１９９５年
「小島秀雄監督作品」という肩書きが似合う、近未来ＳＦアドベンチャー。サスペンスドラマっぽい展開と、ナイスなセリフとグラフィックが雰囲気を盛り上げてます。システムは相変わらずコマンド選択式だけど。これの為に３ＤＯ買いそうになったけど、移植されると思い買わなかった。先見の明あり？（単に金がなかっただけとも言う）

『ライトニングレジェンド大悟の大冒険』対戦型アクション／プレーステーション／１９９６年
プレステ用オリジナル格闘ゲーム。キャラがアニメチックなのが特徴。戦いに勝利するともらえる戦利品が、何の役にも立たない（場合が多い）のが笑える。役に立たないグッズをコレクションするのが楽しい、変なゲーム。俺的にはまゆが可愛いんで超ＯＫ！みたいな。

『ポイッターズポイント』アクション／プレイステーション／１９９７年
物を投げて相手を倒せばいいという、スゲー大味なアクションゲーム。対戦プレーが４人まで出来るので、みんなで集まってやると意外と燃える。なんかテイストがエスケープキッズに似ている気がする、と思っているのはどうやら筆者だけらしい。

『沙羅曼蛇ＤＥＬＵＸＥＰＡＣＫ　ＰＬＵＳ』シューティング／サターン／１９９７年
沙羅曼蛇、同２、ライフフォースをカップリングしたソフト。沙羅曼蛇２目当てで買う人間がプレイしたことのある人間の中でどのくらいいるんだろう？俺の〇千円を返せってな気分である。

『グラディウス外伝』シューティング／プレイステーション／１９９７年
グラディウスシリーズ最新作。移植の報がないので今のところプレイステーションオンリーである。自機の種類が４種類（追加機体はジェイドナイト・ファルシオンβ）になり、それぞれパワーアップが違う。２周目に現れるヘブンズゲートなるボスは、グラディウス史上もっともインチキ臭い攻撃をしてくる。画面これ全部がレーザーって、ちょっと待てや！８周目の打ち返し弾の嵐はもう立派な「怒〇領蜂」。ブラックホール面の飲み込まれていく地形は一見の価値あり。

『フロンティアブレイン』シミュレーション／ＷＩＮ９５／１９９７年
ロボットを組み上げて相手と戦わせる、マシン製作ゲーム。昔パソコンに〇ボクラッシュってゲームがあったんだが、あれを進化させたらこうなるんじゃないかなーっていう雰囲気がします。俺のパソコンでは動かないので、ちょっと悔しい。（しょーがないので人んちでやった）

『ハイパーオリンピックインナガノ』スポーツ／ニンテンドウ６４／１９９７年
いつものやつ。同じ頃に発売されたプレイステーション版とは、競技内容の違うものが収録されている。この手のソフトは時期モノだから売れなくなるのが早いんだよね。すでにＷ杯すら遠い過去になりつつある筆者であった。イングランド惜しかったねー（超個人的意見、しかも関係ない）。

『コナミアンティークスＭＳＸコレクション』バラエティ／プレイステーション／１９９８年
ＶＯＬ，３まで出た、いわゆる懐ゲーコレクション。サターンでまとめて出て、怒り心頭に来ているのは筆者だけではあるまい。ところで、ＶＯＬ，２のパッケージに「ゲームの歴史を語るのに欠かせない、時代を築いた（以下略）」って書いてあるんだけど、マジカルツリーやわんぱくアスレチックのどこらへんが欠かせないんだろう、言い過ぎにも程があると思うのだが。ＪＡＲＯに訴えられたらどうする気なのか？

急降下爆撃隊™

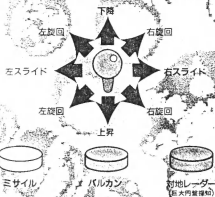
きゅうこうかばくげきたい

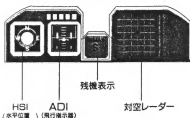
©KONAMI 1989

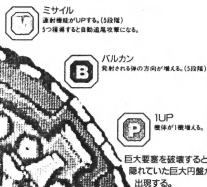
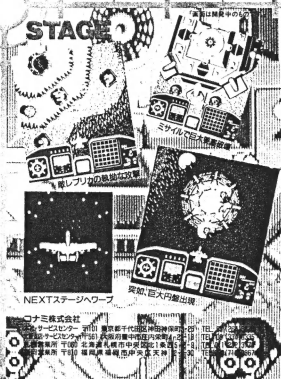
動くだけの体感ゲームはもういらない。
急降下、急旋回がプレイヤーを虜にする。

HOW TO PLAY

下降
左旋回　右旋回
左スライド　右スライド
左旋回　右旋回
上昇

ミサイル　バルカン　対地レーダー（巨大円盤探知）

対地レーダーをうまく使って、
巨大要塞の位置を探知し破壊しろ。
そこに、巨大円盤が隠れているぞ。

コックピット全景

POWER UP

敵小型要塞、大型飛行物体を破壊するとアイテムが出現、
全部で3種類あります。

ミサイル
連射機能がUPする。(5段階)
5つ獲得すると自動追尾攻撃になる。

バルカン
発射される弾の方向が増える。(5段階)

1UP
機体が1機増える。

巨大要塞を破壊すると、
隠れていた巨大円盤が
出現する。

STAGE

●お問い合せ先

コナミ株式会社

おまけ　　これが噂の「急降下爆撃隊」チラシだ！

これは裏側。実際はカラー両面刷りＡ４サイズ。（今回載せたのは７０％縮小）

TALK about

POLICENAUTS

絵と駄文：ＳＨＩＮ落合

●僕の中で、小島秀夫という人物はけっこう微妙なポジションにあります。

例えば、ＰＣエンジン版『スナッチャー』を終わらせた時には「おお、この人はなんてすごいゲームを作るんだ」とか言って絶賛していたくせに、インタビュー記事や、『ゲーム批評』の連載コーナーなんかを見ると「何言ってやがる、この映画オタクが」とかののしってみたりして。

（※ちなみに、サターン版『ポリスノーツ』を終わらせた現在の評価は「プレステ持ってないけど『メタルギアソリッド』めちゃやりてえ〜！」です。すべてはスリルのためにッ！メタルギアソリッド！みたいな〜）

●事実、小島氏は『映画オタクの自己満足』すれすれのゲーム制作を続けてきている人で、「プレイヤーの理解を容易にする」ために平気で映画のネタをパクったりするんですよね。今さら言うまでもなく(←言ってるけど)、スナッチャーは映画『ブレードランナー』の世界像／世界観をまんまパクってるわけだし。そのスナッチャー関連のインタビューで、「主人公ギリアンは

ギリアンな構えポーズ。

SHN.

ジョナサンが愛用する銃は、作中唯一の反動銃であるベレッタ92F。銃身下部にレーザーサイトが付いてて、実際の照準も赤い点で表示されるのだ。

メル・ギブソンをイメージした」なんて言ってたけれど、ポリスノーツの主人公『ジョナサン・イングラム』に至ってはメル・ギブソンそのものだったりする始末（よくわからない人は映画『リーサルウェポン』を観るべし。トラブルメーカーな主人公が、わりと常識的な黒人のパートナーとバディ組んでるトコとか、主人公の喫煙をパートナーが止めるトコとか、なんでこんな所までって思うくらいパクりまくってます。中でも決定打は、ジョナサンの『スタジャンにGパン』というスタイルが、『リーサルウェポン2』の主人公のものと同じなんですよね。もちろん髪形とかも）。

まぁ、『リーサルウェポン』の件は、小島氏本人が自己申告しているぶん情状酌量の余地があるけど、こんなんじゃディズニーに『ジャングル大帝』パクられても文句は言えんよなぁとか思ったりして。

ゲームにおける映画の方法論（カット割りとかカメラワークとか、あるいはアイディアとか）の流用は、ポリゴン技術の確立した現在ますます面白くなっていくだろうし、それはそれですごく楽しみなんだけど（メタルギアソリッドとかマジで凄そう）、『所詮は映画の後追い』という本質に気付いてしまうと冷めてしまうんですよね。すでに存在する『映画』に追いつく事を狙っている以上、その再現を超える事もない。あらかじめ限界が定められているようなもんですから（←なんか前回の原稿と書いてる事があまり変わらないぞ）。

そのへんが、いわゆる小島組作品の難点であり、逆に言うとソコを割りきってしまえば相当に楽しめると思います。少なくとも、『映画』を作りたいがためにハリウッドと結託した(安直!)パラサイトなんとかよりははるかに健全でしょう。

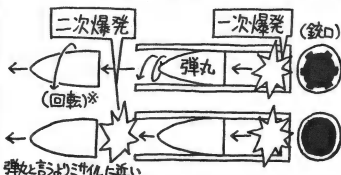
SHN.

●で、『ポリスノーツ』なんですが、かなりイイ感じです。小島氏は、世界像／世界観を固めるために『細部の設定にこだわる』事で高い評価を受けていますが、今回も色々なギミックが仕掛けられていて、分かる人（厳密には『分かろうとする人』）を楽しませる作りになっています。また、スペースコロニーを題材にした話はこれまでにもありましたが、そこから『宇宙線障害⇨臓器移植の必要性⇨臓器密売』といった肉体的問題／『宇宙空間での孤独感⇨それを紛らわすための麻薬の乱用』といった精神的問題の両方をはらんだ、現実味のある未来予想をしたゲームはおそらくコレがはじめてでしょう。なんかネタばらししちゃってますけど。ゲームやってる途中の人いたらゴメンね。

あと、きわめて個人的な意見ですが、キャラクターデザインがアニメっぽくリメイクされていて助かりました。原作のデザイナー木下富晴氏の絵は、上手いと思うんだけどイマイチ好きではないので。個人的に。ってゆーかサターン版のカレン・北条が相当に良かったのです。これを欽ちゃんの仮装大賞にたとえると、ひと目見た瞬間に『パッ、パパパパパパッ、パパパパパパパパパパパパ(直後、ファンファーレ)』と速攻で満点入賞したような感じ。早い話、ひと目ぼれしちゃったんです。キャッ♥

と、よくわかんないままこの文章は終われ～（命令）。

人生においてほとんど意味がないかもしれない知識① 「ライフリング[Rifling]」について。

「ポリスノーツ」において、大きな意味を持っているコトバのひとつが、この「ライフリング」です。専門的な話になりますが、いわゆる銃の類は弾丸をまっすぐに飛ばすために、銃身の内側にらせん状のミゾを付けています。弾丸を撃ち出す際に、このミゾに沿わせて回転する仕組みになっているわけです。作中では、この現行の機構を持った反動銃(リコイルガン)に加え、無重量下での使用を考慮した無反動銃が登場します。後者は射出直後に二次爆発を起こし、それで弾丸を飛ばす機構になっているため、ミゾ(ライフリング)で回転させる必要がないのです。いわば両者には「ローテクvsハイテク」な関係があります。サターン版ジャケット(ジョナサンとレッドウッドが銃を構えてるやつ)も、そういった観点で見るとまた面白いのでは？(銃口に注目!!)

※もしかしたら回転が逆かも。違ってたらゴメン。

[以下、余談。]

● ども、落合です。今日は楽しい原稿受け渡し♪
現在都内某所にて藤原竜くんのあたたかすぎる視線に見守られ(中略)
ふー。只今、隣の東急ハンズ池袋店で新しいペンを買ってきました。なかなか緊張感およびライブ感にあふれる文章ですね。それにしても「都内某所」とか書いておきながら、思いっきり現在地バラしてませんか? >オレ
それはさておき、ポリスノーツがらみで2作品ほど「コナミの宇宙ゲー」についてコメント。

● ひとつ目、サプライズアタック。'80年代末期あたりに出たアーケードのジャンプアクション。今、竜くんに「'90以降じゃないの?」とツッコミをいただきました。ああ、ライブ感にあふれているなあ。内容はテロリストに占領された月面基地を奪回すべく、主人公が乗りこんでいくといった物。どっちかと言うと音楽がかっこいくていいですなあ、って感じ。あとステージごとにタイトルが入って。宇宙ステーションが舞台の1面は(確か)「回る大地」ってタイトルでした。渋ッ。

● ふたつ目、ラグランジュポイント。芸夢工房。けっこう有名なんで解説は省きます。今改めて見ると、グラフィックが原色バリバリなんでわりとキツいです。スペースコロニーが舞台という設定のRPGはあんまりないんで、イマドキのハード、イマドキの開発能力でリメイクしたらちょっとイイかも。って、勝手な願望なんですが。

(おわり)

SHN.

今回お題がなくて思わず趣旨と外れたものをかいちゃったページ

どうも今日は、いつもは拙いレビューなんぞを書かせてもらってる大谷というもんです。今回は特定のお題は無いとのことなんですが、才能の無い筆者に気のきいた文章が書ける訳もなく、悩んだ末に「そうだ、たまにはコンピューター以外のゲームの事を書こう」などと本末転倒なことを思い付いたしだいです。

もはやコナミでも何でも無い・・・という訳で、今回は日本製カードゲームのレビューに決定！んじゃ行ってみましょう。
そうそう、評価は星５つが満点で白い星は０・５点っす。おもいっきり個人的な評価だったりします。

内訳はカードデザインはカードの見やすさとか絵柄のカッコよさ、オリジナリティはどっかで見たようなルールではないか、総合は読んで字のごとく、買って損はないかみたいな事です。

ウルトラゲート

ウルトラマンを題材にしたカードゲームで、怪獣を召喚して対戦する。当然ウルトラマンもいる。怪獣を呼ぶためのコストがダイスだったり、出た目を保留できたりするところがＭＴＧと違うところ。また、お互いの場の間に地形カードがありそれに対応した怪獣でないと攻め込めない。

つまらなくはない、ただこれと言って特徴も無いんだけど、カードゲームをやっていてウルトラマンが好きなら面白いのでは？それ以外の人には、いまいち押しが弱いと思う。

欠点は、もはや売ってないのと（うちの近所だけ？）マニュアルの例に出てくるカード名が別名なこと、読んでて分かり難いぞ。あとカードの絵が恐い・・・個人的な趣味だけど。

カードデザイン★★★　オリジナリティ★★★　総合★★★

ポケットモンスター

知らない人はいないであろう、あのポケモンのカードゲーム。説明は不要でしょう。カードゲームも基本的にはゲームボーイ版と同じで、ポケモン同士を戦わせて勝敗を決める。ポケモン同士は一対一で戦い、やられたらベンチに居る控えのポケモンと交代する。一定数倒せば勝ち。

ゲームボーイの雰囲気をよく出してると思う。ルールもそれほど複雑ではないので、それこそ小学生から大人まで楽しめると思う。う～ん他に書く事ないなぁ（笑）それほど良くまとまってるってことで。欠点は、人気なので新しいカード

セットが出るとすぐに売り切れる事ぐらい、それも最近は出荷数が増えたのかそうでもなくなって来てるし。

カードデザイン★★★　オリジナリティ★★★☆　総合★★★☆

カオスギア

バンプレストが発売したファンタジーカードゲーム。お互い自分の城を建てながら相手の城を攻撃する。城が大きくなれば撃破されにくくなる。築城と攻撃は同時に出来ないので、その辺のバランスがポイントか？配下に陣形がある所が他のゲームとちょっと違うとこ。ただそのルールをあまり上手く消化出来てないので「だからどうした？」レベルで止まってるのは残念。カードイラストはそれなりに有名な人たちが担当しているんだけど、おたく受けしそうなイラストレーターは後述のモンスターコレクションにとられて、いまいちマイナーな印象を受ける。

ゲームそのものは可もなく不可もなくといった感じで、カードゲームやり込んでる人には魅力は乏しいかも。

カードデザイン★★★☆　オリジナリティ★★★　総合★★★

モンスターコレクション

グループＳＮＥが監修で富士見書房が発売しているカードゲーム。内容は陣取りで、手下のモンスターで相手の本陣を占領した方が勝ち。さすがＳＮＥが作っただけあって良く出来ていると思う。ダイスを使ってランダム性を出したり、複数のモンスターで隊列を組んだりと、カードゲームには珍しい要素が結構有る。また一番の売りはカードイラストを有名イラストレーターが担当している事だろう。イラスト目当てに買いまくって、後にカードリストが発売されてぎゃふんとなった人も居るに違いない。

実は、海外のウイングコマンダーと言うカードゲームとゲーム内容がほぼおんなじなのは、秘密である(偶然だと思うけど)。

カードデザイン★★★★　オリジナリティ★★★★　総合★★★★

水木しげるの妖怪伝

妖怪を召喚して戦うゲーム。その名のとうりカードイラストはすべて水木しげるが書いている。かなり美麗でファンなら、ゲームでなくても欲しくなってしまいそうである。

内容は簡単になったＭＴＧというのが一番ぴったりの表現だろう。専門用語が日本語になってはいるが、ルールブックを読めばすぐに気づくはずである。また、難しいルールが無いのでカードゲーム初心者もとっつきやすいと思う。ただ水木しげるの絵は好みが別れるとこか？筆者は結構好きなんだけど。

それと、カードイラストの画集を出すのはうれしいけど４０００円以上もするのはやめて。

カードデザイン★★★　オリジナリティ★★　総合★★★

女神転生

コンピューターゲームである女神転生のカードゲーム化されたもの。発売はアスペクト。メガテンをやった事がある人なら判ると思うけど、悪魔のイラストはひたすらカッコイイのだ。が、問題はルールブックである。内容は妖怪伝と同じくMT.Gの亜流なのだけど、スターターセットが無いため満足なルールブックが用意されておらず、ルール全体が把握しづらい。それでもMTG経験者なら感覚で判りそうなところもあるが、まったくの初心者では多分満足に遊べないと思う。恐らく制作者サイドはMTGを参考にしたのだろうけど、本人たちだけ判ったつもりになっている悪い例になってしまった。女神転生はカードゲームにぴったりの素材だと思うだけに、もっとしっかり作りこんで欲しかったと思う。

カードデザイン★★★☆　オリジナリティ★★　総合★★

パワードール２

同名のパソコンゲームのカードゲーム化。モンスターコレクションと同じく陣取りで相手の陣地まで攻め込めば勝ち。ただあちらは前後左右に移動できるのに対して、こちらは前後一直線であるとこが違う。ユニット確認や地雷、飛行、支援ユニットなど元のゲームの雰囲気を良くだしている。

以前もこの本に書いたんだけれど、このパワードールと言うゲーム、見かけはギャルゲー中身はミリタリーというもので、このカードゲームも例外でない。パッケージのおなごに惹かれて買ってしまうとメインはロボット同士のゲームだったという事になりかねない。(おなごのカードも入っているけど) 個人的には良く出来ていると思うけど、もうちょっとギャルゲーな部分を押し出したほうがカードゲームとしては売れたんじゃないかな？自分はこのままでも良いけど。

カードデザイン★★★☆　オリジナリティ★★★☆　総合★★★

サイバレックス

近未来に行われている格闘技サイバレックスという設定のゲーム。団体戦で相手プレイヤーのチームを全滅させれば勝ち。ルールは基本的に数字比べ。各キャラクターカードには属性がありその属性に沿った戦闘カードしか使用できない。

特に難しいルールはない・・・って言うかこのページに書いたゲームの中で一番簡単。だってカードの数字を比べるだけだもん。ゲーム内容は初心者はいいけどカードゲーム経験者ははっきり言って物足りないぞ。デザイ

ナーはスピーディーな展開になるようにしたと言っていたが､速すぎて戦術等を考える暇が無い。考えなくても大丈夫なんだけど。カードイラストはしっかり描かれていて良いのだけど､いかんせんキャラデザインが｢へん｣なのだ。まともなコスチュームのキャラの方が少ないと思うぞ。

あとスターターセットが親切で､プラスチック製だけどカウンターも付いてるし一つ買えば十分なのだ。細かい事だけどこういう事されると、好感度ＵＰって感じだ。

カードデザイン★★★☆　オリジナリティ★★★　総合★★☆

ゴジラ 怪獣大戦

ゴジラに出てくる怪獣を召喚して戦う､コンセプト的にはウルトラゲートと同じゲーム。過去の作品に登場した怪獣は一とうり用意されていて、最新のＵＳＡ版ゴジラも入っている。

内容は、自分の拠点カードを守りつつ相手の拠点カードを破壊すれば勝ち。ルール的には､戦闘カードを別デッキで組んだりするが基本的にはオーソドックスな感じ。やっぱりゴジラ好きにはかなりいいけど、これからカードゲームを始めようって人はこれ買う人あんまりいないんじゃないかな。これだけ多種のゲームがある中でちょっとマニアックだと思うぞ。マニュアルの字が小さくて読みづらいのもちと辛い。あとアメリカゴジラ強すぎ。

カードデザイン★★★　オリジナリティ★★★☆　総合★★★☆

バンパイアセイバー

アーケードで有名な格闘ゲームのカードゲーム化。各プレイヤーは１～４体のキャラクターと、そのキャラクター専用の技カードで戦う。当然相手のキャラクターをすべて倒した方の勝ち。キャラクター同士は一対一で戦い、負けた方が次のキャラと交代する。ルールはチェーンコンボや一定数の捨て札が無いと使えない(つまりゲージが無いと駄目って事)ＥＸ技など､アーケード版にあった要素をうまく取り入れている。

欠点はカードの絵がそこはかとなくパチもん臭いのと､カードの属性を現すアイコンが小さくて見にくい事かな。それにルールブックを読む限り後攻側がかなり有利な気がするんだけど、これはまだやり込んでないので何とも言えないかな。あとあからさまにレアカードの方が強いって書くのはどうかと思うぞ。

カードデザイン★★☆　オリジナリティ★★★★　総合★★★☆

知らない人も良く判る・・・かも知れない用語集

カードゲームをまったく知らない人がここまで読んだ時､判らなそうな用語を集めてみました。

ＭＴＧ

マジックザギャザリングの略。世界で一番売れているカードゲームで以後のカードゲーム、特に日本製に多大な影響を与えた。さすがに良く出来ていて、初心者からディープなマニアまで楽しめる。ＲＰＧマガジンがＲＰＧを忘れた元凶のうちの一つ(もう一つはガンダム)

コスト

カードゲームでは手下を召喚したり、魔法を使ったりする時には一定のコストが掛かる。コンピューターゲームで言うところのＭＰみたいなもので、たいていは特定のカードから生み出され、マナとよばれたりお金だったりする。溜める事ができ、やりたい行動分のコストが溜まって無ければ当然その行動は行えない。無いゲームもある。

デッキ

自分が使うための山札のこと。前述までのカードゲームは正しくはトレーディングカードゲームと呼ばれていて、予め一定数のカードがセットになって売っている訳ではなく、カードの種類がランダムに入っているスターターなどのセットを買い、その中から自分で使いたいカードを組み合わせて自分専用のデッキを組むのである。

スターターセット

そのゲームをプレイする時に一番最初に買うカードセットのこと。たいていはスターターにしか入ってないカードがありそれが無いとプレイできないのが普通である。当然マニュアルも入ってる。無いゲームもある。スターターに対して特定のカードが入っていない追加カードは、ブースターパックと呼ばれてる。

新しいカードセット

たいていのカードゲームは３００種類前後のカードの種類があるが、ずっとそれだけでは戦術も煮詰まってしまうし何より飽きられてしまうので、一定期間毎に新しいカードセットが追加発売される。

ダイス

さいころの事。いろんな種類があるけど、ただダイスと言った場合は６面ダイスをさす。

カウンター

召喚した手下のカードなどが、体力低下や一定の効果を受けている事を表すために使うおはじきの事。普通はガラス製で、ゲームショップなどで売ってる。

アイコン

そのカードがどんな属性なのかを現す小さなマーク。ゲームによっては一枚のカードに複数のアイコンが描かれている。

・・・どうだったでしょうか？本の趣旨をおもいっきりぶっちぎった記事になってしまいましたが、返品は不可ですごめんなさい。取りあえずカードゲームをまったく知らない人が読んだ時、全然解らないというような文章にはしなかったつもりなのですが・・・あまり成功してるとは言い難いですな。もっと修行せねば。

最初は取りあえず、出ているゲーム全部書いたる！とか思ってたんですが、ものの見事に抜けてるのがあります。「サガフロンティア」、「怪獣物語ミラクルオブザソーン」、「スーパーロボット大戦」の３つがそうです。理由は簡単、経済的な物で説明すると情けない事になるので止めときます。

次回からは(書かせてもらえるのか？)ちゃんと趣旨に合ったものを書くんで許してください。これを読んで多少なりともカードゲームに興味が湧いたら筆者はとても嬉しいです。

ちなみに、この記事を書いてる最中に、女神転生、モンスターコレクション、サイバレックスの新しいブースターセットが発売されると聞きました。多分メガテンとサイバレックスはもう出てるでしょう。(モンコレは９月予定だそうだ)

いつもの対談

藤原　どーもー。藤原ですー。いつものですー。
大谷　いつもの……（笑）。ども、大谷っす。で、何のこと書くの？
藤原　ｍｒ．ＢＯＮＥＳ（笑）。
大谷　いやだから、やったことねえって。横で見てる限りでは面白かったけど。
藤原　「誰もが通る道シリーズ」「君、何座？」「ジョーザ」
大谷　……。やる気あんのかー（笑）。いや、そのくらいハマってるのは理解できたから、ちゃんと進めようよ、ねえ。
藤原　つーか、さっきマジメな対談したやん。もーいーよ。(注・同時発行予定のノベル本の対談後にコレ書いてます)
大谷　なんだかなあ、まあいいけど。最近おいらは、あらためてシルエットミラージュにはまってんのさ、キミのボーンズと同じくらい。
藤原　ｍｒ.ボーンズは世界のヒーローだね！あ、ごめん、聴いてなかった。
大谷　んだとー！いいよ、もう。キミがどんだけ骨が好きかは解ったから。
藤原　抱かれたい骨Ｎｏ．１って感じ？
大谷　勝手に抱かれとれ、骨張ってて痛いと思うぞ（骨だからな)。
藤原　イヤ〜ン！彼にならオカマ掘られてもいいわ〜ん！キャッ、バカ！（←本当にばかだよ)
大谷　……バカ。大体骨なんだからついてないぢゃん。
藤原　骨なのに口が動いちゃうのよ〜。アレも動くってば〜。←馬鹿
大谷　ついていけん、勝手にしてよ。もう。
藤原　メタルギアソリッドの限定版買うのやめたよ。僕もう人生に疲れたよ。がく〜。
大谷　もしもし？話が１８０°変わったんですけど。メタルギアの限定版はとりあえず買うつもり。買えれば。
藤原　ビートマニアは？
大谷　買わんと思う。やったことないんだよね、ゲーセンで見かけてもプレイしないし。
藤原　コントローラー、コナミ製じゃないんだよねー。ＰＳ用のハイパーブラスターがコケたから。諦めたのかしら？アスキー万歳！
大谷　ハイパーブラスターは，銃出して、ソフト出さなかったのが原因だと思うが……。アスキーがコントローラー出すのも、オトナのじじょー？
藤原　でもリーサルエンフォーサーズ出したやん。なんで？
大谷　とりあえず対応ソフト１本ぐらいは出しとけって思ったんじゃない？そのソフトも、ＰＳオリジナルって訳じゃないし。
藤原　帰ったらＧジェネレーションやるの？
大谷　話がコロコロ変わるなぁ（笑)。そりゃ一応買ったんだし。金が無いのにね。
藤原　いーな。オレまだ「月風魔伝」の小説と「グラディウス外伝」のビデオ録りが残ってるのよ。眠い。ねる？ねれ。
大谷　ここで寝るな！（笑）ん〜、いっぱい残ってるねぇ。悪いね、わしだけゲームやってて。
藤原　このクソ忙しいのに「ドラキュラＸ」ＰＣエンジン版やって「１００％だとエンディング違うんだ、ふーん」とか言ってる場合か自分！莫迦だねーどーも。
大谷　そんなことやっとったんかい。知らんよ？どうなっても。
藤原　最初はコナミズムの原稿の為だったんだけどなー。結局全然関係ないものネタにしてるし。
大谷　うっ！そっそれを言われると……。わし今回まったく関係ない事書いちゃったし。
藤原　抱かれたい骨Ｎｏ．２はドラキュラのレッドスケルトン！彼ってばすぐ元気になってウフ。←Ｂａｋａ
大谷　またかい。そんなに骨が好きなら「ディアブロ」でもやってなさい。いっぱい出てくるよ。
藤原　骨好きなんて誰が言った！単に好きな奴が骨なだけだ！そんなに言うといじけるぞ、「ファーストサムライ」のハレルヤ歌うぞ。
大谷　だーもー、ワケわかんないよ。
藤原　あのハレルヤすごいぞ。ぜつぼー感漂うぞ。聴いてみ。
大谷　遠慮しときます。
……（対談終了後)
藤原　これ、対談ちゃうね。
大谷　そやね。でも骨話で盛り上がったの君やん。
藤原　ぬうぅぅ。なにも聞こえぬなあぁぁ〜。グヘヘヘヘ。

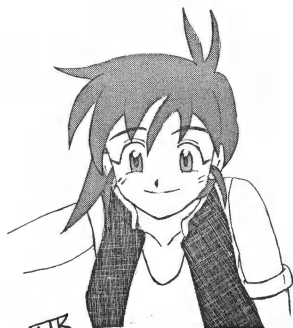
●フリートークの小部屋●

ども、藤原っス。時間無いんで手描きで失礼します。
今、隣りでKaSさんが「スペクトラルフォース」やってまして、
←この位の大きさの怪物と←この位の兵士が
2000人画面に出てきてプチプチと死んでいってます。変なゲーム。

●それはそうと、今土曜深夜に「宇宙家族ロビンソン」やってるんですよね。記憶が確かなら多分第2シーズンからだと思いますが、古き良きスペースオペラって1111です。

●でも下の絵は全然関係ない「ライトニング・レジェンド」というコナミの3Dポリゴン格斗ゲームの「まりか」っていうキャラです。自分の原稿書いてたらちょっと描きたくなって。

●ところで、誰かMR.BONESやってる人いませんか？誰とも話ができなくてかなりさみしいんですが。

次はボーンズ本でも出すかぁ！（←ウソ）

by藤原竜

試験に出ない
『デュプリケーター』購入講座

編・著　「コナミズム」代表　藤原竜

◇はじめに◇

　みなさんこんにちは。今日も元気に『悪魔城ドラキュラＸ－月下の夜想曲－』をたしなんでいらっしゃるかと存じます。え、持ってない？いけませんねー、今すぐ買ってらっしゃい、ＰＳ版でもＳＳ版でもいいから。さて、本日はいかに~~原稿をでっち上げるか~~「デュプリケーター」を購入するか、これを書いてみたいと思います。知っての通り、デュプリケーターは大変高価で、エンディングを見た時点でその金額に達している人は９９．９％いらっしゃらないでしょう。市販の攻略本にもお金の貯めかたが書いてないので、お困りになった方も大勢いらっしゃるかと思います。そこで、今回のこの講座では、いかに速く、効率よく、楽しくお金を貯められるか。そこにポイントを当ててお勉強します。ちなみにこの文はＳＳ版を基本として書いてあります。ＰＳユーザーの方は、タイミングが違うかもしれませんのでご了承ください。

そのいち　じゅんびをしよう

　まず、サターン互換機と「ドラキュラＸ」のソフトを用意しま（中略）。これでエンディング！ここまでは簡単ですね。でも本題はここから。いよいよ準備にとりかかります。

　準備をするのは以下の三つ。投剣「ヘブンズルーン」を１本、敵にダメージを与えられる盾（メディウサの盾・ダークシールド）１つ、「エギルの兜」１つです。揃っていますか？ない方は以下を続けてお読みください。揃った方は「そのに」へと進んでください。

　さて、エギルの兜と盾は意外と簡単に手に入ると思います。問題はヘブンズルーンです。

　この剣は「ドードー」という鳥が落としていくのですが、世界に１匹しかいない、貴重な鳥です。ですからヘブンズルーンをゲットするのも容易ではありません。これを少しでも楽にする為に、「レアリング」を２つ装

備して、殺しては画面切り替えと、面倒くさがらずに繰り返しましょう。ドードーは逆さ城入り口エリアの左端に近い部屋にいます。

レアリングのある場所はベルゼブブの部屋近くと、図書館の主の真下です。お爺さんを「浮身のブーツ」できっかり１６回突き上げてあげましょう。

ヘブンズルーンは、レアリングを２つ装備していれば、運が悪くなければ１時間もかからずに入手できるでしょう。

そのに　ばしょをえらぼう

次に、お金がたくさん手に入る場所を探します。１０００ドルのある場所は２ヶ所、２０００ドルも２ヶ所です。一見、２０００ドルの方がいいかなーと思いがちですが、ちょっと待ってください。取り易い場所に２０００ドルがポンっと置いてあれば誰も苦労しません。それよりも、すばやく取ることも可能な１０００ドルにしましょう。

具体的にどこがいいかといいますと、闘技場エリアの左下、普通でしたら通ることすらままならないエリアです。この奥の１０００ドルを狙います。

そのさん　てきのはいちとたおしかたをおぼえよう

ここには右（入り口）から順に、ブレイズ・ノーヴィス×２、グレートアーマー×１、スケルトンガンマン×３、グレートアーマー×１、スケルトンガンマン×３という敵配置になっています。これをタイミングよく倒していくことで１ダメージも食らうこと無く１０００ドルをゲットできます。

アルカードの装備は「そのいち」で準備したもの。レアリングはそのまま２つ共つけていた方が好ましいです。ブレイズ・ノーヴィスは４００ドルをレアアイテムとして出すので、効率が更に上がります。

装備が出来たらいよいよ実践です。キーは基本的に左へ入れっぱなしにします。

入室直後、足場が微妙に傾斜しています。この傾斜した足場を通り過ぎる辺りまでは盾を構えています。そしてそこからおもむろにヘブンズルーンを一閃！（図Ａ・Ｐ１）これでブレイズ・ノーヴィス２匹と、たまにス

ケルトンガンマン１匹（画面端にちょこっと見える奴）は死んでくれます。ここで撃たれてしまったり、グレートアーマーにダメージが与えられなかったりするのはタイミングが悪い証拠。前後に少しずらすとよいでしょう。

ヘブンズルーンを振ったらすぐに盾を構え直します。そしてそのままグレートアーマーに特攻します。グレートアーマーがこれで死んでくれないのではレベルが低すぎます。少しレベルを上げてきましょう。

グレートアーマーが死んだらそのまま直進し、もう一匹のグレートアーマーの前に陣取るスケルトンガンマンをすべて盾で倒してしまいます。倒し終わったらすぐにヘブンズルーンを振り（これで後方のスケルトンガンマンも死んでくれます）盾を構え直し、グレートアーマーに突っ込み、１０００ドルをゲットします。ゲットしたらそのままＵターンして部屋から出ます。

ここまでのポイントをしっかり覚えましょう。

そのよん　さらにこうりつよくしよう

サターン版には、魔導器「神速の靴」というものがあります。これを使えばさらに速くできます。剣を振るタイミングなどはまったく一緒、そのままでＯＫです。入室してからダッシュするのではなく、ダッシュしながら部屋に入りましょう。方向転換する時にはキーをすぐ逆方向に入れれば、ダッシュしたまま向きが変わります。覚えておきましょう。

そのご　くりかえそう

完全にタイミングを覚えたら、実践です。ひたすら、５０００００ドル貯まるまで繰り返しましょう。速ければ１時間半ちょっとで貯まります。

左図のポイント１で剣を振ろう。ちょうどよければダメージを受けずにすむ。

おまけ　へぶんずるーんがないときは

もしもヘブンズルーンが見つからなかったり、面倒なのは嫌という人は、天井水脈エリアのほとんど右上端のあたりにある２０００ドルにしましょう。狼、バックダッシュ、コウモリの必殺技「ウイングスマッシュ」、神速の靴を使用して右端の部屋と往復しましょう。距離が長く敵もほとんどいないので飽きてくるのが欠点ですが、比較的簡単に取ることができます。上の１０００ドルパターンよりも時間がかかるので、時間が有り余っている人には最適です。

おまけ　そのに　でゅぷりけーたーであそんでみよう

せっかく買ったものですから、元が取れるくらい遊びましょう。

遊び方１　お食事券を片手に持ち、食べ物取り放題。
遊び方２　親父の威光を連射。
遊び方３　カプセルモンスター呼びまくり。
遊び方４　妖精か半妖精を呼び出し、生命の霊薬を使わせて「無敵モード」発動。

◇おわりに◇

どうでしたか？デュプリケーターは無事買えたでしょうか。買えたなら筆者もページを~~穴埋めした~~費やした甲斐があったというものです。ところで、違う同人誌で同じネタを見つけても、笑って許してくださいね。最近売り子が忙しくて外の世界に（本を見に）いけないんです。ドラキュラXの本、いっぱい出てるんだろーなー。今回のコミケは遊んでこようかなぁ、なんてね。はぁ。無理だろな。

『次回予告』

「コナミズム」が次回も出ていれば、メタルギアソリッドかＰＳ版ビートマニアをお送りします。多分。

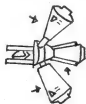
藤原竜

藤原　どーも、最近死にかけモード発動中の藤原っス！落合さんとメカ物の対談するっス！よろしくっス！（←何がだ）

落合　どーも、同じく死にかけモードな落合っス。仕事やめてー！ってここでそーいう話はよせって、オレ。メカかぁ…いいですねえ。最近はなんかこう、ほとばしってるメカが少なくて僕しょんぼりですわ。例によって懐古モード全開で行きますか。

藤原　昔はよかったねぇ、しみじみ。って別に今のメカ系ゲームが全部ダメってワケじゃないんだけど、リアルじゃなくなってる気が。フロントミッション、なにゆえ戦闘ヘリが対空ミサイル３発食らって落ちんのじゃあ！

落合　うんうん。それはね、**気合いがこもっているから**だよ。まぁ、それはともかく、いわゆるリアル指向系は僕的にはあんまり詳しくないんですけど。レイノスよりもウルフファングが好きなような奴なんで。けっこうハッタリ入ってる方が好きだったりして。ビバ！オーバーテクノロジー！！

藤原　無茶と無理のステキな関係。それこそが落合さんの求めてやまないモノ！（←違う）メサイヤの某ゲームなんか、バーニアなしで空飛んだりするロボットとか、キレてる設定が満載だぜ。バンザーイ！って、やっぱり間違ってる気がする。そういや、サンダーフォースＶ５面ボス第２形態、プロペラントタンク付けたまま戦闘してますが。推進用の燃料に引火したら１発のよーな（下図参照）。

落合　もしかしたら、引火しない特殊な燃料積んでるのかも（←なんだよソレ）。そうそう、「バーニアなしで飛ぶ」ってのはダメだね。僕的には予選落ち。やっぱ元気良く噴射しないと（注：落合は噴射マニアである）。ノズルも四角とかの洒落たモノではなく、男らしく丸型でいきたいものです。

藤原　そんな漢気(おとこぎ)溢るるアナタには、ガングリフォンシリーズをお勧め！汗臭いマシンが走行する姿は涙すら誘います。「これならどうだいジョージ？」「そいつはいいねトム！僕にも簡単に出来そうだよ！」お電話は今スグ！

落合　夜中の通販番組かいアンタは。そう言えばガングリフォンなんてゲームもあったっけ。最近はレイディアントシルバーガンの自機がいい感じで（←なんか最初と言ってることが違うぞ）すっかり忘れていたよジョージ。翼付けるよりもバーニアたくさん付けた方が飛びそうな気がするよね？しない？あっそう。あと、やっぱ蒼穹紅蓮隊の自機とかもいい感じ。ソフトで三面図見られるけど、上下に分厚すぎてもはや飛行機じゃない。

藤原　そうだねトム。あれじゃ浮力が稼げないから空間戦闘ならいざ知らず、重力下では役に立ちそうにねーわ。もうちっと機能美を追求して欲しいね自分としては。Ｒ－９は完璧に要素を満たしてて、あぁ、ウットリ。

落合　やっぱ男らしく「流線形」ですか。シルバーガンとかは「クルクル回転しながら滑るように飛ぶ」演出にしっくりくるのがいいですね。こーゆーのも一種の機能美なのかも。それにしても、Ｒ－９のキャノピーはひとつのムーヴメントになったよね。サンダークロスの自機とか、レゾンとか（笑）。

藤原　初期のメカデザインの流れは、グラ・ダライアス系とR－TYPE系の２つに見事に分化したからなあ。今は意外と最新航空力学に則ったデザインが主流なようだけど。でも相変わらずロボットは「ガンダム」か「ボトムズ」(笑)。
落合　それと「大張正己系」(笑)。まぁ、これはすたれてるみたいなんでひと安心だけど。やっぱハッタリだけではいかんよなぁ。僕はいわゆるガンダム世代なんですが、心情的にはボトムズ寄り。
でも、一番好きだったのは「レイズナー」(笑)。
藤原　V－MAXと聴いてレイズナーを思い出すタイプですな。バイクってのもあるけど、自分はナイトライダーなんだよね。車とかロボットが自我を持って行動するシチュエーションには弱いっス。なんか悲しいイメージですが。ところで先生、ピストル大名はメカですか？
落合　なんだね藤原クン。そんな事も知らなかったのかい。アレは頭のピストルが実は本体なんだよ。もともと地下の秘密組織の侵略兵器として開発されてね、ひとたび人の頭に乗ったらその人の意識を乗っ取ってしまうんだ。恐いねえ。だから頭のピストルが本体で、下の人間はオプション。故にメカなのだよ。
藤原　って事はあれはつまり「人間自走砲台」だって言うんですか！非道いよ先生！人道に反する兵器は世界を滅ぼしますよ、きっと。
落合　すまん藤原クン。しかし、夢はいつかついえるものだ。現実を直視する事でキミはひとつ大人になっていくんだよ…って、こんな話やめましょーよー。でね (←強引)、サイコガン持ってるコブラってメカなのかなー？
藤原　ピストル大名がメカなのに、コブラがメカじゃない理由はどこにも見当たらない。よってメカ。しかしこの理屈でいくと、腕時計を付けた時点でみんなメカ。日本人８割がメカ。世の中み～んなメカ。
落合　やべ、オレたちも腕時計付けてるじゃん。オレたちもメカだったんだね。ビックバイパー君やアムカケムドミラ君（沙羅曼蛇最終面ザコ）とお友達なんだ。ショック。
藤原　メカが自分をメカと知らずにメカ談義をする。これこそサイエンスフィクションでありサイバーパンクであるな。実は国家の策略かも知れん。いや、ICPOか？FBIって手もあるな (←何それ)。話が横に逸れまくりだっちゅーねん。
落合　誰だよこんな話始めたの。それはオレだ～。という事で、責任を持って話を修正します。次回のコナミズムでさ、メカ特集やんない？最近女の子しか描いてないから (爆) むしょーにメカ描きたいんだけど。
藤原　王国の危機じゃよ～。…あ、話が元に戻ってる (笑)。そーですね、秘書と相談した上で、前向きに善処したく思います。
落合　すごいじゃん。そのコメントを口から出せるようになったら、アンタ国会議員になれるよ (注：なれません)。もし実現したら、コナミメカ描きまくりますよ。「ロードファイターの車」とか。
藤原　は？よく聞こえなかったんですが。だったらプリントゴッコ……じゃなかった、フリントロックでも描いて下さいよ。あと「フロッガーの車」。
落合　うん、あと竜くんが大好きな「コナミハイパーラリーの車」もね！！
藤原　もうアンタとはやっとられまへんわ～。
落合　そんな～、ダンナ待ってくださいよ～。
藤原　おあとがよろしいようで。

Ｉｎｆｏｍａｔｉｏｎ

これを書いている時点では未知の部分も多いんですが、恐らくは本誌のほかにノベル本と、ビデオｏｒミュージックテープが出ていると思います。以下は予定も含めた新刊情報と、既刊です。通販希望の方は、８０円切手を同封の上、奥付けの住所にお問い合わせ下さい。ご意見、ご感想もお待ちしています。

新刊「コナミズムＶｏｌ，３」本誌です。
　３００円の無記名定額小為替にて。

「ノベル本（仮）」コピー／２５ｐ前後
　発行は確定していますが現時点では詳しく解りません。ゲスト・大谷、ＳＨＩＮ落合、ばんろっほ、みつみ美里（敬称略・アイウエオ順）通販についてはお問い合わせください。

既刊「コナミズムＶｏｌ，２」コピー／３４Ｐ
　藤原竜をメインとしたイラスト、対談、レビュー等の総合誌。ゲスト・大谷、ＳＨＩＮ落合、みつみ美里（敬称略・アイウエオ順）３００円の無記名定額小為替にて。

「悪魔城ドラキュラーコナミズムー」コピー／２８Ｐ
　Ｘ６８０００パソコン版「悪魔城ドラキュラ」の攻略本。ビデオ付きもあり。執筆・藤原竜３００円（ビデオ付きは１０００円）の無記名定額小為替にて。

新刊小説本（予定）「雫Ａｆｔｅｒ」「月風魔伝ー妖狩りー」
　「ＬＥＡＦ系再録総集編本（仮）」
新作攻略本（予定）「グラディウス外伝」「ネメシス’９０改」
　「グラディウスⅢ初級」

その他「ミュージックコレクションーグラディウス編ー」グラディウスシリーズの未収録曲集。「ミュージックコレクションードラキュラ編ー」Ｘ６８Ｋ版（ＦＭバージョン）とＸＸの楽曲集。上記２つはMD．テープを明記の上、５００円の無記名定額小為替にて。

次回、余裕あったら
ワイワイワールドの
マンガを描き…
………………
欲しいなぁ、余裕。
（遠い目）
SHIN落合拝

□SHIN落合さま□

お忙しい中また原稿頂いてありがとうございます。
このお礼はいつかかならず！

□みつみ美里さま□

何やってんだか(笑)。
まあ、カッチョエエ表紙だから超OK!!

それよりもう一枚の原稿は？

うわーっじ…
時間がないのに
ついつい凝ってしまいましたよ
>表紙デザイン
しかしvol.2から
急激に進化！
次は退化するかも。

なぅ ぷりんてぃんぐ。

代筆 by 藤

□大谷さま□

あれだけ「コメント」忘れるなって言ったのに…。

ちなみに今回の後のページの編集はオレがやってます。
ミスはオレの責任です。

Post Script

はー、やっと終わりが見えてきました。今回はいつにも増してきつかったです。同時発行するつもりでなかったノベル本と小説本がずれ込んで、いつもの２～３倍時間がかかってしまいました。現在１２日の夜。この後ノベル本と小説が待っています。だ、だめかも。

ところで、いつも思うことなんですが、コナミというメーカーのファン、もしくはグラディウスや魂斗羅、ツインビーやゴエモンにドラキュラなどのファンって、どのくらいいるんでしょう？以前から気になって夜も寝れずに昼間寝る日々が続いていますが、皆さんいかがお過ごしでしょうか？

いや、そーでなく。今度サークルに来たら気軽にそういう話を持ちかけてください。基本的には嫌がりませんから（笑）。意外と沢山いたりして。ときメモファンは周りにもいっぱいいたんでいいんですが（オイ）、あまり聞かないんですよ、コナミファンって。

無駄話はこれくらいにして、今回のありがとうコーナー！大谷くん、無理いって原稿かいてもらってすまん。ネタが無いならソリッドは死んでも買うように（笑）。

ＳＨＩＮ落合さん、ウチの原稿が依頼原稿では最後だったそーで、お疲れ様です。毎度毎度すいません。今度ゆっくり遊びませう。

みつみ美里さん。お疲れ！今回は姉貴の原稿手伝わなかったのにイラスト描いてもらってるから悪いなーとか思いつつ、ちゃっかり頂くのであった。

そうそう、毎回しつこいけど、感想ください。これからの指針が今けっこうあやふやなんで。こんなのやって欲しいとかでいいんで。

最後に、いつも読んでくださってる皆さん、今回初めての皆さんに感謝の気持ちを。

ありがとうございます！

藤原竜

奥付け

KONAMISM VOL. 3
発行人　藤原竜（コナミズム）
発行所　家のコピー機
発行日　１９９８／８／１４

連絡先　〒３３９＝００５３
埼玉県岩槻市城町１－４－４０
加藤方「コナミズム」迄

ENGINE
ENEMY
CORE
POWER
MAX
AUTO
DOWN
CHECK
NUMBER
UNIT
DATA
IMAGE
SCAN
CYBER
CODE
ARMOR
TYPE
BATTLE
WAR
BUST
COMPUTER
MACHINE
CRUSH

ΠΡΕΣΕΝΤΕΔ ΒΨ

–ΚΟΝΑΜΙΣΜ–

SHOT
DESTROY
LOCK
CONTROL
BEAM
ATTACK
LASER
FORCE
CANNON
SHIELD
GUN
MISSILE
VALCAN
SPEED
ATOMIC
SYSTEM
POD
CHARGE
FIRE
WEAPON
BIT
MECHANIC
BREAK
... GET READY?